HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC®
ВЛАДЫКИ СЕВЕРА

Руководство пользователя







Heroes V of Might and Magic

Начало работы

Данное руководство описывает только новые возможности игры, установку и основные настройки. Чтобы узнать об игре подробнее, прочитайте руководство к оригинальной игре «Heroes of Might and Magic 5».

СОДЕРЖАНИЕ

НАЧАЛО РАБОТЫ 3
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ 3
- УСТАНОВКА ИГРЫ 4

НАСТРОЙКА ИГРЫ 5
- ГЛАВНОЕ МЕНЮ 5

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС 6
- НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ 6

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ 10



НАЧАЛО РАБОТЫ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Минимальная конфигурация:

Windows 2000/XP, DirectX 9.0c
Pentium IV / Athlon 1,5 ГГц и выше
512 Мб ОЗУ или больше
Графический 3D-ускоритель, совместимый с DirectX® 9.0 с 64 Мб памяти *
Монитор с разрешением 1024x768
32-скоростной CD или 4-скоростной DVD-привод
DirectX-совместимый звуковой адаптер
Мышь
2 Гб свободного места на жестком диске (для игровых ресурсов и записей)

Рекомендуемая конфигурация:

Windows 2000/XP, DirectX 9.0c
Pentium IV / Athlon, 2,4 ГГц и выше
1024 Мб ОЗУ или больше
Графический 3D-ускоритель, совместимый с DirectX® 9.0 со 128 Мб памяти *
Монитор с разрешением 1024x768
32-скоростной CD или 4-скоростной DVD-привод
Звуковой процессор Dolby Surround 5.1
Мышь
2 Гб свободного места на жестком диске (для игровых ресурсов и записей)
*Видеокарты, поддерживаемые игрой на момент выпуска
NVIDIA® GeForce™ серий 3/4/FX/6 (исключая GeForce 4 MX)
ATI® Radeon™ серий 8500/9000/X
Matrox Parhelia™
Работа игры на ноутбуках и лэптопах не гарантируется.
Чтобы узнать полный список поддерживаемых видеокарт, прочитайте FAQ к этой игре на сайте поддержки http://support.ubi.com или прочитайте файл Readme, находящийся на диске.
Для проигрывания звука DolbyDigital требуются материнские платы или звуковые карты с чипсетом NVIDIA® nForce™ или другие, имеющие поддержку Dolby® Digital Interactive Content Encoder.

ВНИМАНИЕ!

В этой игре используются технологии, старающиеся предотвратить копирование. Поэтому возможны конфликты игры и некоторых физических приводов и эмуляторов приводов.



Установка игры

Установка "Heroes of Might & Magic V"

Установите DVD-диск (или диск с меткой Диск 1 для CD-версии) в привод для чтения компакт-дисков. Через некоторое время на экране должно появиться меню автозапуска. Если на вашем компьютере отключен автоматический запуск программ с компакт-дисков, запустите программу Autorun.exe, находящуюся на диске. Выберите пункт меню «Установить» для запуска мастера установки, далее следуйте инструкциям, появляющимся на экране.

Удаление "Heroes of Might & Magic V"

Чтобы удалить игру, щелкните по значку «Удалить» в меню «Пуск» и следуйте указаниям мастера удаления.



Настройка игры

Запустив игру и посмотрев вступительные ролики, вы увидите экран главного меню. В нем можно выбрать одну из следующих возможностей:



Одиночная игра

Этот пункт открывает меню одиночной (однопользовательской) игры, где вы можете начать сценарную кампанию или выбрать одиночную миссию из набора, входящего в комплект. Здесь вы также можете выбрать или сменить свой игровой профиль. Подробнее об одиночной игре читайте в руководстве к игре «Heroes of Might and Magic».

Сетевая игра

Пункт открывает меню многопользовательской игры, где вы можете выбрать один из нескольких вариантов: игру с несколькими противниками за одним компьютером («Один компьютер»), игру с партнерами по локальной сети («Локальная сеть») и игру через Интернет. Подробнее читайте в руководстве к игре «Heroes of Might and Magic».

Настройки

Выбрав этот пункт, вы можете изменить настройки графической системы (от них зависит скорость вывода изображения и его качество), звуковые и игровые настройки. Подробнее о настройках читайте в руководстве к игре «Heroes of Might and Magic».

Это меню также доступно с Adventure map. А некоторые настройки можно изменить на экране сражений.

Авторы

Выводит на экран список разработчиков и издателей игры.

Выход

Выход из игры в Windows.



Игровой процесс
Новые возможности

Караваны



К городским интерфейсам покупки существ будут добавлены три новые вкладки: «Найм в строениях», «Найм в замках», «Данные о караванах».

Найм в строениях

На данной вкладке представлены все принадлежащие игроку строениях на карте, в которых можно нанять существ. На ней также показаны сами существа.
При этом значки городских зданий заменяются значками строений на карте. Числами указано количество существ, недельный прирост и время движения каравана. Строения сортируются сверху вниз по времени движения до них.
Нажав кнопку подтверждения, вы наймете существ и отправите их с караваном.



Найм в замках

На данной вкладке представлены все замки игрока со всеми существами, которых можно нанять. В остальном все так же, как на вкладке строений.





Данные о караванах

На данной вкладке показаны все караваны, идущие к данному городу. При этом они отсортированы сверху вниз по времени прибытия. Существа одного типа сгруппированы в зависимости от времени прибытия и пункта отправления (строения группируются со строениями, а замки с замками).

Механика караванов

Караван представляет собой самодвижущуюся повозку, представленную на карте специальной единицей. Он может только перемещать существ между городами и/или строениями, принадлежащими игроку.
Караван движется самостоятельно от указанного пункта отправления до указанного пункта назначения. При этом он виден как своему владельцу–игроку, так и его противникам (если попадает в зону их видимости).
Караван двигается со скоростью героя с навыками «Искусная логистика» и «Нахождение пути» и учитывает все особенности местности. Он состоит из случайного числа существ, и в нем нет героев. Количество слотов для существ в караване равняется количеству слотов для героя. Создание самого каравана затрат не требует.
Караваны могут быть атакованы героями противника. Это приводит к сражению, управляемому игроком. Однако его герои в битве не участвуют, так как в караване их нет.
Герой–союзник может забирать существ из каравана или добавлять их в него (при наведении указателя мыши на караван его форма меняется как при взаимодействии с дружественным героем). Перед игроком откроется интерфейс обмена существами, который позволяет перемещать отряды между армией героя и караваном. Если из каравана забраны все существа, он исчезает.
В пути караван выбирает кратчайший открытый путь до пункта назначения. Если продвижение невозможно (блокировано другими отрядами или вновь появившимися монстрами), караван останавливается и над ним появляется соответствующий значок. В начале хода владелец каравана получает сообщение данного вида: «Часть караванов не может двигаться дальше». Пункт назначения каравана изменить нельзя.
Если город, к которому направлялся караван, оказывается захвачен противником, караван продолжает движение. Если по его прибытию город все еще находится во власти противника, караван останавливается и на расстоянии четырех клеток и ждет.
Число караванов не может превышать максимальное число героев. Караванами нельзя управлять вручную, а также как и менять пункты их назначения.



Генератор случайных карт



Генератор случайных карт позволяет создавать карты для игры против компьютера или других игроков. Вы можете выбрать размер карты, наличие подземелий, силу нейтральной стороны, охраняющей ресурсы, и количество игроков.

Генератор использует шаблоны, которые описывают игровые зоны (размер, содержание и ссылку на другие зоны). Зона, по сути, сходна с частью карты, ограниченной со всех сторон. Каждая зона содержит одну или более ссылок на другие зоны. Содержание состоит из числа и расположения интерактивных объектов, включая шахты, строения, ресурсы, артефакты и т.д.

После установки параметров генератор произвольно выбирает удовлетворяющий им шаблон и создает на его основе карту. Опытные пользователи могут сами выбирать шаблоны из списка.

Чтобы запустить процесс создания карты, нажмите «Создать карту». В зависимости от установок процесс продлится от нескольких секунд до нескольких минут. По завершению будет представлено небольшое изображение карты. Пользователь сможет выбрать для нее имя и сохранить. Карта будет помещена в каталог с остальными картами.

Карту, созданную с помощью генератора, отсылать другим подключенным игрокам необязательно, так как идентичные карты будут созданы на компьютере каждого из них.

Одновременные ходы

Этот режим предназначен для ускорения игрового процесса в начале на стадии первичного развития и выбран по умолчанию (глобальная переменная «mp_simultaneous_turns», значение по умолчанию «1»).
В этом режиме игроки выполняют ходы одновременно. Нажатие на кнопку конца хода переводит игру в режим ожидания (пока другие игроки не закончат свои ходы) или в режим призрака (если он включен, см. ниже).
Следующий ход начинается, как только все игроки нажмут кнопки окончания хода.
Режим одновременных ходов выключается при первом же конфликте. Под «конфликтом» понимается ситуация, в которой игроки могут повлиять друг на друга. Так как игра по сути пошаговая, любые стычки между двумя или более игроками могут вызвать сбой ее механики. Например, если два игрока попытаются одновременно получить одну и ту же награду.
Вероятность конфликта оценивается в начале каждого хода. Если он становится возможен, игра бесповоротно переключается в основной пошаговый режим, а все игроки получают соответствующее сообщение.

Одновременные ходы и режим призрака

Если включены оба этих параметра, после нажатия на кнопку конца хода вместо ожидания игра переходит в режим призрака. Он длится, пока все игроки не завершат ходы. Энергия призрака рассчитывается в соответствии с длительностью того же режима на предыдущем ходу (то есть временем, которое игрок прождал до завершения ходов другими игроками). Когда игра переходит в пошаговый режим, режим призрака также становится пошаговым.



Управление в игре

Нажатие и отпускание правой кнопки мыши вызывает контекстную подсказку к объекту, на который указывает курсор, или к выводу следующего экрана подсказок, если их несколько (по кругу).

Условные обозначения

[название_клавиши]	нажать указанную клавишу
[Click]	нажать и отпустить левую кнопку мыши
[RMB]	нажать и удерживать правую кнопку мыши

Управление камерой

с помощью клавиатуры:	
[вверх]	сдвинуть камеру вперед;
[вниз]	сдвинуть камеру назад;
[влево]	сдвинуть камеру влево;
[вправо]	сдвинуть камеру вправо;
[Page Up]	приблизить камеру;
[Page Down]	отодвинуть камеру;
[Home]	установить камеру на средней высоте;
[Ctrl] + [влево], [Insert]	вращать камеру влево;
[Ctrl] + [вправо], [Delete]	вращать камеру вправо;
[Ctrl] + [вверх]	наклонить камеру вверх;
[Ctrl] + [вниз]	наклонить камеру вниз.
с помощью мыши:	
[колесо]	изменить масштаб (приблизить/отодвинуть камеру);
[RMB] + сдвиг влево	вращать камеру влево;
[RMB] + сдвиг вправо	вращать камеру вправо;
[RMB] + сдвиг вверх	наклонить камеру вверх;
[RMB] + сдвиг вниз	наклонить камеру вниз;
[RMB] + [Ctrl] + сдвиг	перемещать местность в направлении сдвига мыши.

Карта миссии

[Click] по портрету героя или иконке города	выбрать текущего героя или текущий город, центрировать камеру на выбранный объект
[Click] по местности или объекту	указать текущему герою конечную точку на местности или объект (к этой точке будет проложен путь)
двойной [Click] по местности или [Click] по конечной точке пути	двигаться текущим героем к указанной точке или объекту
[Click] по герою-союзнику	подойти к указанному герою и перейти в экран обмена
[RMB] по объекту	вывести окно параметров объекта (героя, отряда, строения), вид окна зависит от выбранного объекта
[пробел]	двигаться текущим героем по проложенному пути
[Ctrl] + [E]	конец хода
[Esc]	отменить движение героя, сбросить проложенный путь, закрыть текущее диалоговое окно (если это доступно)
[M]	идти текущим героем по проложенному пути
[N], [Tab]	выбрать следующего героя
[Shift] + [Tab]	выбрать предыдущего героя
[C]	открыть книгу заклинаний на странице заклинаний стратегического уровня
[P]	перейти в экран текущего героя и открыть окно со списком параметров героя и его отрядов
[I]	перейти в экран текущего героя и открыть окно предметов
[P]	перейти в экран текущего героя и открыть окно навыков
[K]	перейти в экран текущего героя и открыть окно индивидуальных и приобретенных способностей
[H]	перейти в экран текущего героя и открыть его биографию
[O]	вывести экран заданий миссии, главная страница
[L]	вывести экран заданий миссии, страница журнала
[T]	перейти в главный экран текущего города
[U]	переключиться между наземной и подземной картами
[G]	вывести карту поиска Грааля
[1]...[8]	выбрать героя по номеру (слева направо)
[Backspace]	(только в сетевой игре) открыть строку ввода текста
[Enter]	(только в сетевой игре) послать набранную строку
[Esc]	(только в сетевой игре) стереть набранную строку



Город

[B]	построить выбранное здание
[R]	перейти в экран найма существ
[M]	перейти в экран рынка
[Enter], [Esc]	выйти из интерфейса города на карту миссии
[Tab], [Shift] + [Tab]	выбрать следующий или предыдущий город
[Пробел]	поменять местами героя в гарнизоне города и посетителя

Поле боя

[Click] по отряду противника	атаковать противника врукопашную / стрельбой / магией (способ атаки зависит от доступного оружия / магии)
[Ctrl] + [Click] по отряду противника	атаковать противника врукопашную, вне зависимости от вида оружия / магии, установленного по умолчанию
[Click] по своему отряду	применить заклинание / чару / способность на свой отряд (только после выбора магии, действующей «на своих»)
[Space] или [D]	перевести текущий отряд в оборону и получить дополнительную защиту +30% от текущей
[W]	перевести текущий отряд в режим ожидания (продолжительность 1/2 от времени обычного хода)
[C]	открыть книгу заклинаний на странице боевых заклинаний (если на панели управления боем есть иконка книги) или использовать специальную возможность отряда (если выводится иконка специальной возможности)
[Esc] при выбранном заклинании / умении	отменить выбранное заклинание или способность
[Enter]	перевести отряд в оборону или пропустить ход героя
[A]	переключиться в режим автоматического боя
[R]	убежать или сдаться

Общие команды

[Esc]	вывести игровое меню
[Pause]	включить / выключить режим паузы
[Print Screen]	сделать снимок экрана (файл *.bmp в каталоге screenshots)
[F4]	вывести экран игровых настроек
[F6]	Быстрая запись игры
[F5]	Запись
[F7]	Загрузка
[F8]	Загрузка быстрой записи

Heroes of Might & Magic(r) V: Hammers of Fate © 2006 Ubisoft Entertainment. Все права защищены. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic: Hammers of Fate, Ubisoft и логотип Ubisoft являются товарными знаками Ubisoft Entertainment в США и/или других странах.
© 2006 Nival Interactive. <Нивал> является зарегистрированным товарным знаком Nival Interactive. © 2006 Атоми. Все права защищены. Исключительное право на распространение на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит ЗАО <1С>.